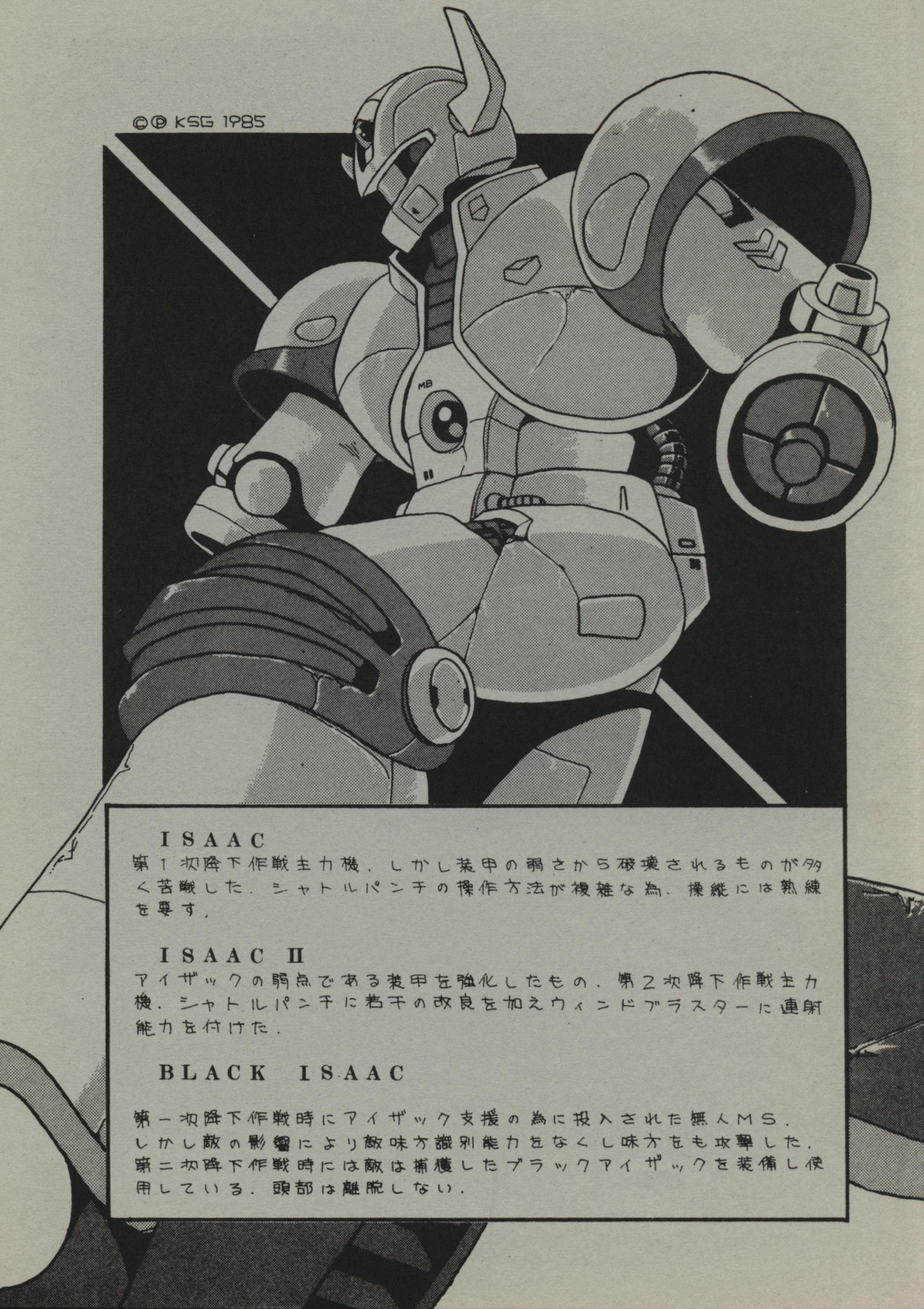


KEN SUGIMORI 1985

GAME FREAK

SPECIAL MAGAZINE OF VIDEO GAME



ISAAC

第1次降下作戦主力機．しかし装甲の弱さから破壊されるものが多く苦戦した．シャトルパンチの操作方法が複雑な為、操縦には熟練を要す．

ISAAC II

アイザックの弱点である装甲を強化したもの．第2次降下作戦主力機．シャトルパンチに若干の改良を加えウィンドブラスターに連射能力を付けた．

BLACK ISAAC

第一次降下作戦時にアイザック支援の為に投入された無人ＭＳ．しかし敵の影響により敵味方識別能力をなくし味方をも攻撃した．第二次降下作戦時には敵は捕獲したブラックアイザックを装備し使用している．頭部は離脱しない．

メタルソルジャー
アイザック
METAL SOLDIER ISAAC ™

ISAAC 1

未来 ── 宇宙開発は進み、地球以外の星にも人々が住める様になった。地球からあまり遠く離れていないそんな星のひとつに惑星フェアリがあった。

だが、フェアリが突如、異生命体により制圧された時、地球軍の対応は極めて遅く、フェアリ奪還作戦が開始されたのは、事件から半年後のことである。異生命体は既にフェアリ全域に軍事施設を建設していた。

この事態を打破すべく、最新兵器"ＩＳＡＡＣ"を大量投入した、敵地上戦力（特に火力拠点であるＲＥＤ－ＢＡＳＥ）の撃破を最重要任務とした"オーバー・ザ・スター"作戦が強行されたが、降下２個大隊のＩＳＡＡＣでは１機の制圧地域が、かなり広くなり全域制圧に対する懸念はあった。

ところが、彼らの予想もしえない恐怖が襲った。一度破壊したＢＬＵＥ－ＢＡＳＥが時間と共に修復され再び攻撃してきたのだ。

敵のベースは自己修復機能を持っていたのだ。

倒しても倒しても再生し攻撃してくるＢＬＵＥ－ＢＡＳＥ群に地球軍は予想以上の苦戦を強いられ、さらに不利なことに敵の強裂な破壊力を持つエネルギー弾がアイザックを次々に破壊したのである。

ＩＳＡＡＣ隊はそれでもＩＳＡＡＣ－ＦＩＧＨＴＥＲで可能な限り応戦するのだが、（ＩＳＡＡＣはボディを破壊されても、頭部が脱出ポッド、ＩＳＡＡＣ－ＦＩＧＨＴＥＲとなり戦闘を持続できる。）長時間の戦闘には堪えられず、

結局、次々と撃墜された。

後に、偵察調査によって敵は地域ごとにＢＬＡＩＮ－ＢＡＳＥに制御されていることが判明した。

メタルソルジャー
アイザック2

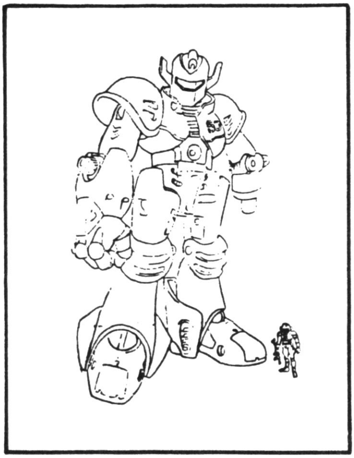
METAL SOLDIER ISAAC II ™

ISAAC 2

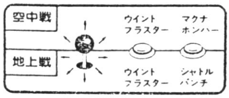
惑星フェアリ奪還が失敗に終わり、数ヶ月後、地球軍は再びフェアリ奪還の為に降下作戦を敢行した．その主力機はM.S. ＩＳＡＡＣ２．第１次降下作戦に於てＩＳＡＡＣが降下後、敵地上部隊により、いとも簡単に破壊された為ＩＳＡＡＣ２では装甲の強化が図られていた．この第２次降下作戦は“ロードレアー”と命名され、その内容は敵中枢部ブレインベースの破壊を目的とし、目標地域に各１個中隊を降下させ合計３個降下大隊の投入を予定していた．
中枢部附近は激しい対空攻撃が予想され、多少離れた地点に、降下させることになった．そこで、敵の防衛システムが、対エネルギー反応システムのあることに目をつけ、中枢部への進撃路上に、あらかじめアーマードックを打ち込んでおき補給を行なう作戦を計画した．対エネルギー反応システムは作動していないＩＳＡＡＣ２を格納するアーマードックを攻撃することはなかったのである．
かくして降下が開始された．しかし敵は地球の再度の降下作戦に備え、迎撃システムを強化し地上にバリアータワーを配置していたのであった．この為、フェアリの地表は見えない壁によって迷路の様に構成され以前にも増して強力な防衛システムとなっていた．又、降下したＩＳＡＡＣ２は分散し、予定地点へ無事降下できた機体は少なく、彼らはバリアータワーに行動を阻まれ、敵の組織的な攻撃により破壊されていった．
しかし、その中で生き残ったＩＳＡＡＣ２はバリアータワーで張りめぐらされた迷路の中を進撃を続け、着実に敵中枢部ブレインベースへと接近していったのだ．

— フェアリ奪還の日は近い —

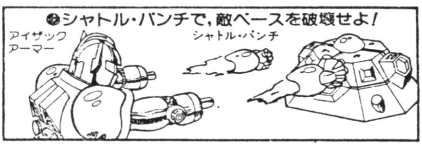
OPERATION

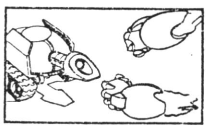


・　このゲームは、アイザックというロボットを操縦して敵と戦いながら、本拠地であるブレインベースへたどりつき、それを破壊することが目的である。

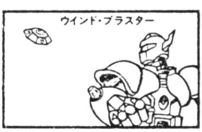


・　操縦には8方向レバーとボタン2ケを使用する。
ウインドブラスターは空中物を破壊するためのもので連射可能、シャトルパンチ、マグナボンバーは地上物を破壊する。
但しシャトルパンチはアーマー状態、マグナボンバーはファイター状態で使用。



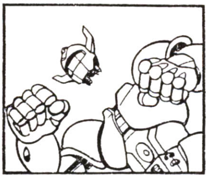


・　シャトルパンチは地上物の全て（アーマードック、バリアータワーを除く）を破壊できる。画面端までとんで行き、戻ってきて再びアーマに装着する。一度に2基以上の地上物を破壊することも可能である。

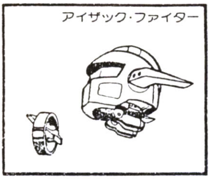


・　ウインドブラスターは空中物を破壊する。連射機能がついているので、ボタンを叩き続ける必要はない。

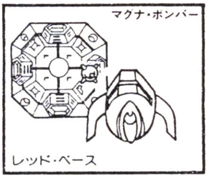
・　空中物は編隊で飛来する。これらをすべて破壊すると、さらに得点が加算される。撃ち逃すな。

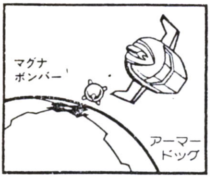


・空中物の発するエネルギー弾にあたると画面下のダメージカウンターが1つ上がる．地上物の発するエネルギー弾にあたるとダメージカウンターは3上昇する．そして、ダメージが7を超えるとアイザックは発熱し始め赤銅色になる．さらにダメージが10になるとアーマーは破壊され頭部離脱、アイザックファイターとなる．

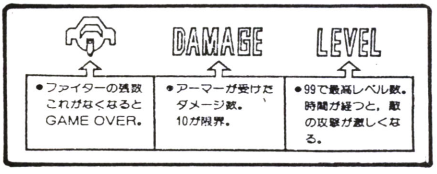


・アイザックファイターは1度でも攻撃を喰らうとアウト．ウインドブラスターに関してはアーマ時と同じだが、マグナボンバーは目標物の真上でボタンを押して攻撃すること．





・ブレインベースまで辿り着く途中数ヶ所に建築されているアーマードックにマグナボンバーを撃ちこむとファイターはアーマーと合体し再びロボット戦を行なうことができる．



・画面下に表示されているデータはアイザックの残機数とダメージカウンターと攻撃レベルカウンターである．常に気を付けながらプレイしてほしい．

・アーマー状態が長く続くと防衛戦闘機"ガルス"が出現し鬼の様に弾をばらまく．これはウインドブラスターを10発あてないと死なないのである．

・ベースの自己修復機能は画面端に近ずく程高く、画面外のベースが一番高い．但しファイター状態の場合は場所に因らず一定である．

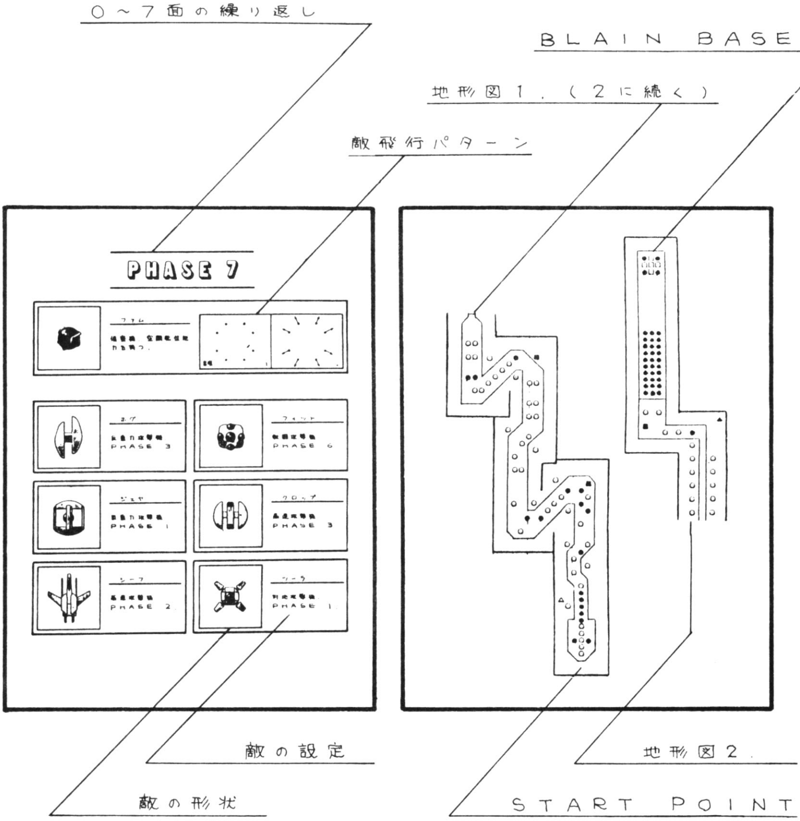
・ダメージは時間と共に1ずつ回復する．

・MAPはバリアータワーによって生成されておりタワーを超えてブレインベースへ行くことはできない．（MAPは32×32キャラクター分の正方形の地形図をバリアータワーによって迷図化させている）

・海、森林地帯はアイザックの歩行速度が低下するが、それらの境界域はノーマル速度で進むことができる．（重要）

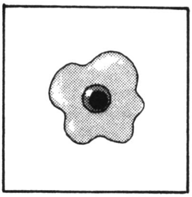
・アーマーは方向転換の瞬間、空中物攻撃に対し無敵状態となる．これを利用し、わざとジグザグ歩行をして進む．　て"アイザックウォーク"

MAPS & ENEMY CHARACTERS



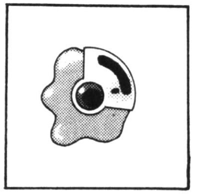
○・・・ブルーベース
●・・・レッドベース
⊙・・・ブラックアイザック出現
△・・・タンパプレート出現
▲・・・TGSフラッグ出現
■・・・アーマードック

ALL PHASE



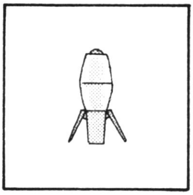
メーバ ＊

ラディメーバ ＊



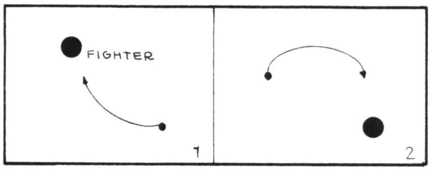
フェアリ星の原住浮遊生物．本来は水上付近に群棲しているが、コントロール装置を付けられ戦闘に投入されている．ラディメーバはサイボーグ強化されている．メーバは偶数面（０，２，４・・・）、ラディメーバは奇数面（１，３，５・・・）に登場する．但しアイザックアーマーの状態では出現しない．

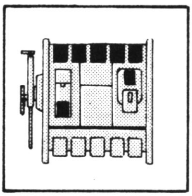
無印　アイザックアーマーの状態の時出現する敵キャラクター．
＊印　アイザックファイターの状態の時出現する敵キャラクター．



エック ＊

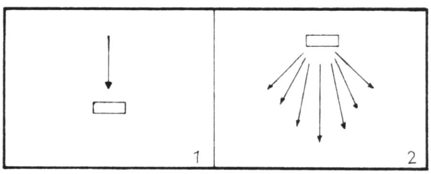
エネルギーホーミングシステムを持つミサイル．

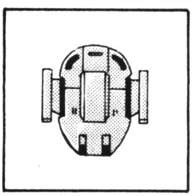




エアベース ＊

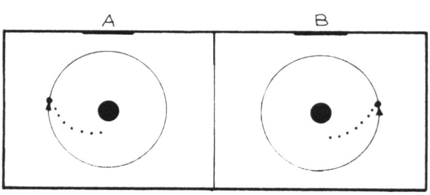
空中ミサイル衛星．ミサイル連射能力を持つが、その射界は狭い．

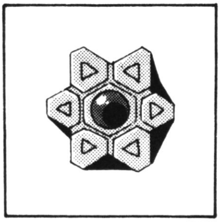




ガルス

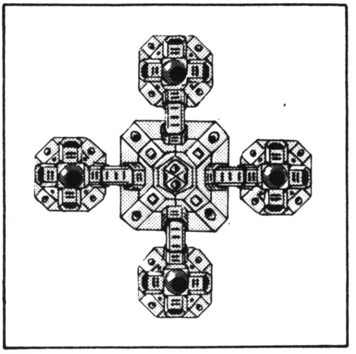
防衛戦闘機．侵入機の破壊を任務とし、強力なメカを持つ．





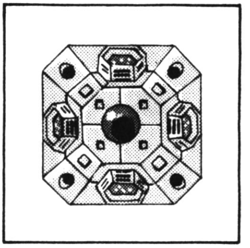
ブルー ベース

地上防衛組織の中核となる、重火器を装備した地上設備。自己修復能力を持つ。



ブレイン ベース

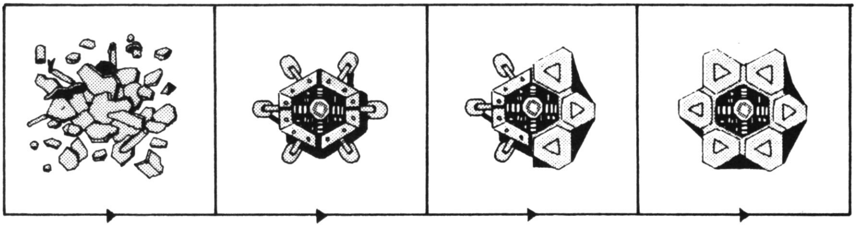
その地域の防衛組織の中枢となる基地。これが破壊されるとその地域の全防衛システムは停止する。



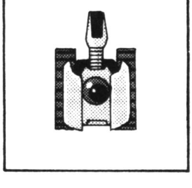
レッド ベース

地上防衛の拠点となる戦闘基地。自己修復能力を持つが、修復後はブルーベースとなる。

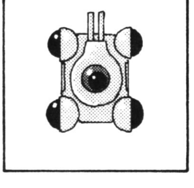
○再生 ベースは破壊されても元に修復されるのだ。



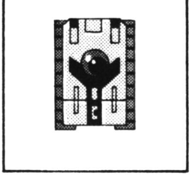
○タンク 主力戦闘車、装甲車、高速戦闘車、跳躍戦闘車の4種。



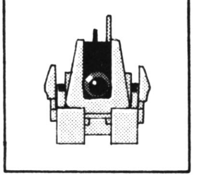
ハズミス



ラプテス

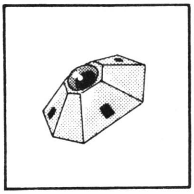


カタシス



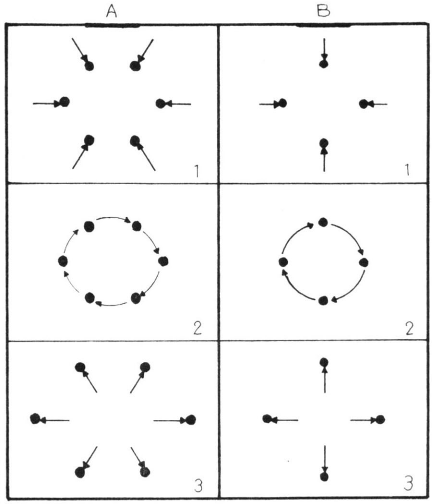
ザンプス

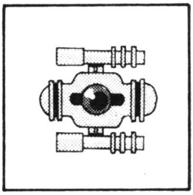
PHASE 0



ソーツ

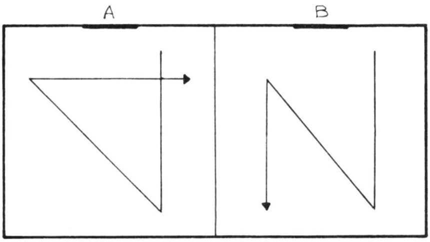
凡用戦闘機．第一次降下作戦時より使用されている．

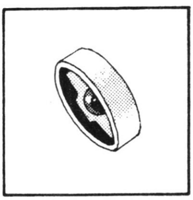




タム

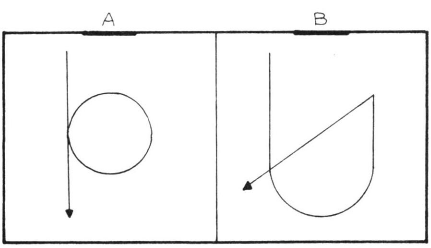
偵察機．第一次降下作戦時より使用されている．





ゼク

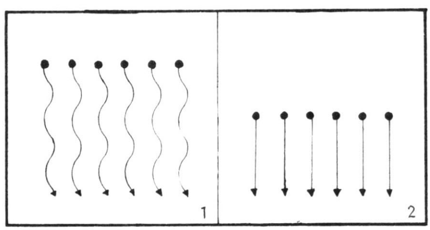
無人攻撃機．第一次降下作戦時より使用されている．

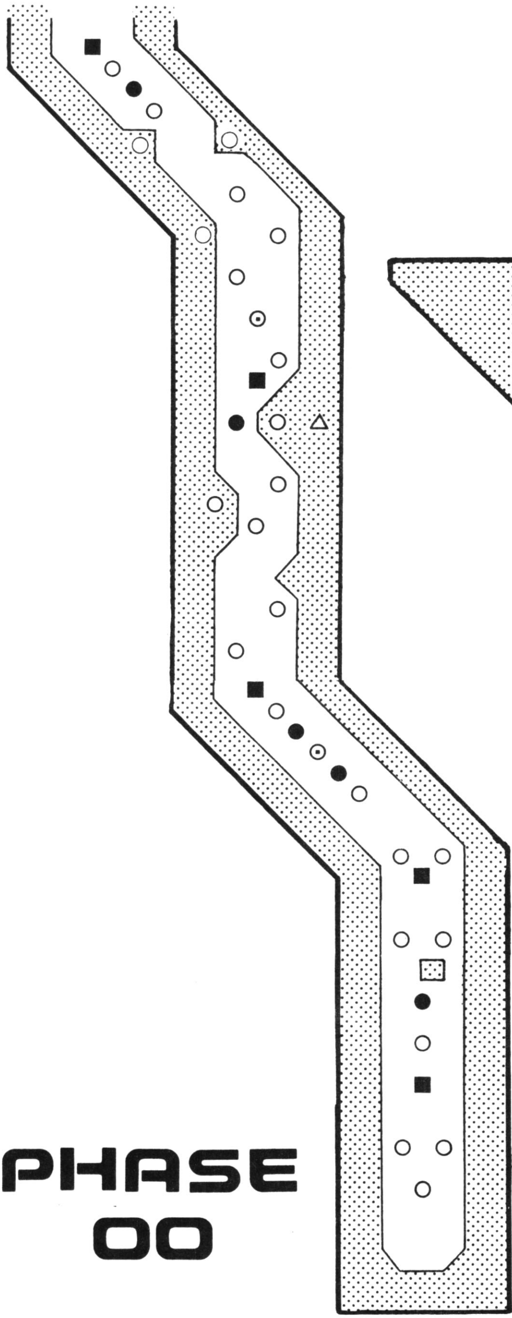


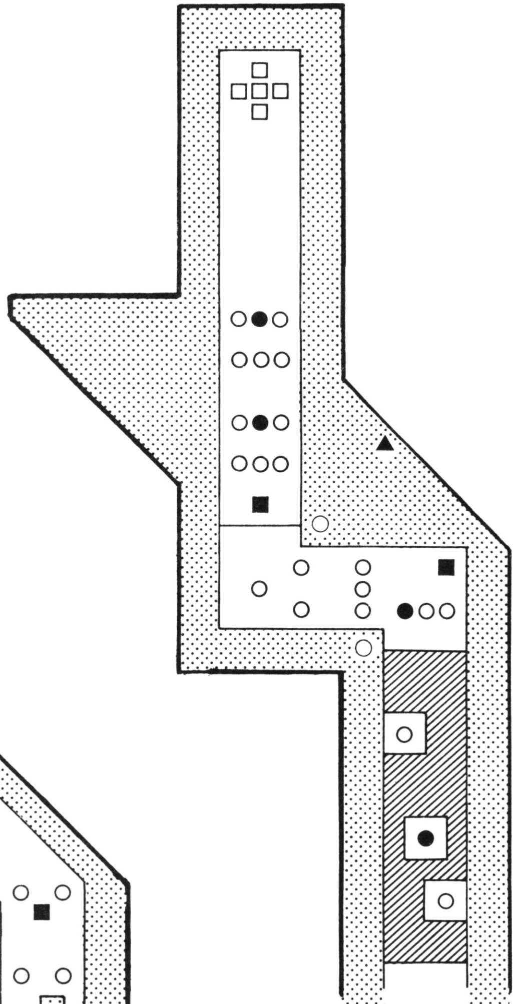


ガイ *

フェアリ星の原住生物．



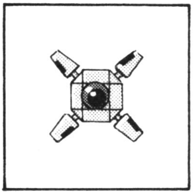




PHASE 00

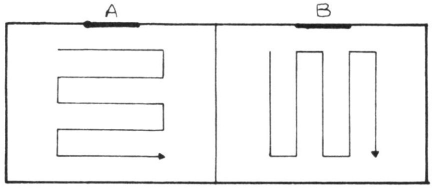
まずは小手調べのPHASE1。ノーマルランクだったらブラックアイザックも出ない。
1000万点を目指そう。
エアベースはレベルが30以上なら出てくる。

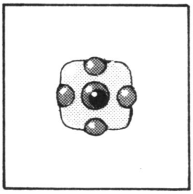
PHASE 1



ツーラ

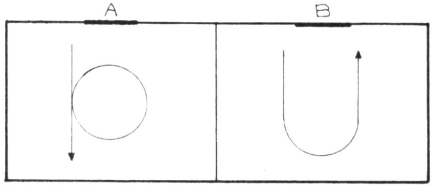
対地攻撃機．

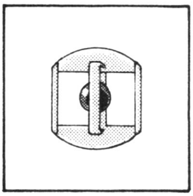




フィット

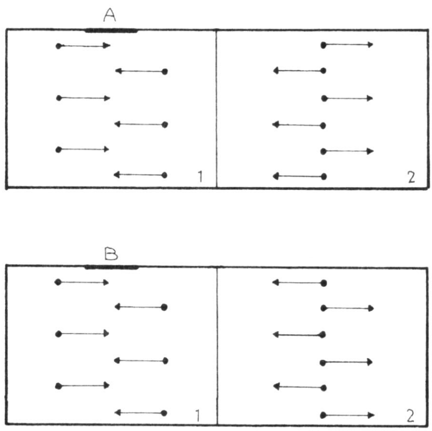
戦闘攻撃機．縦一列に編隊を組んで攻撃してくる．

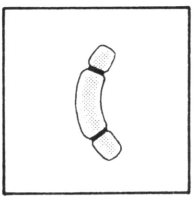




ジェヤ

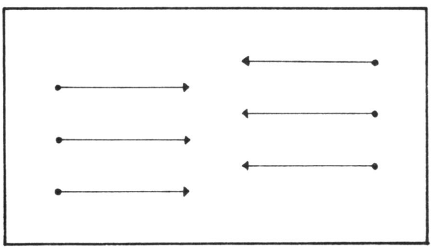
反重力攻撃機．

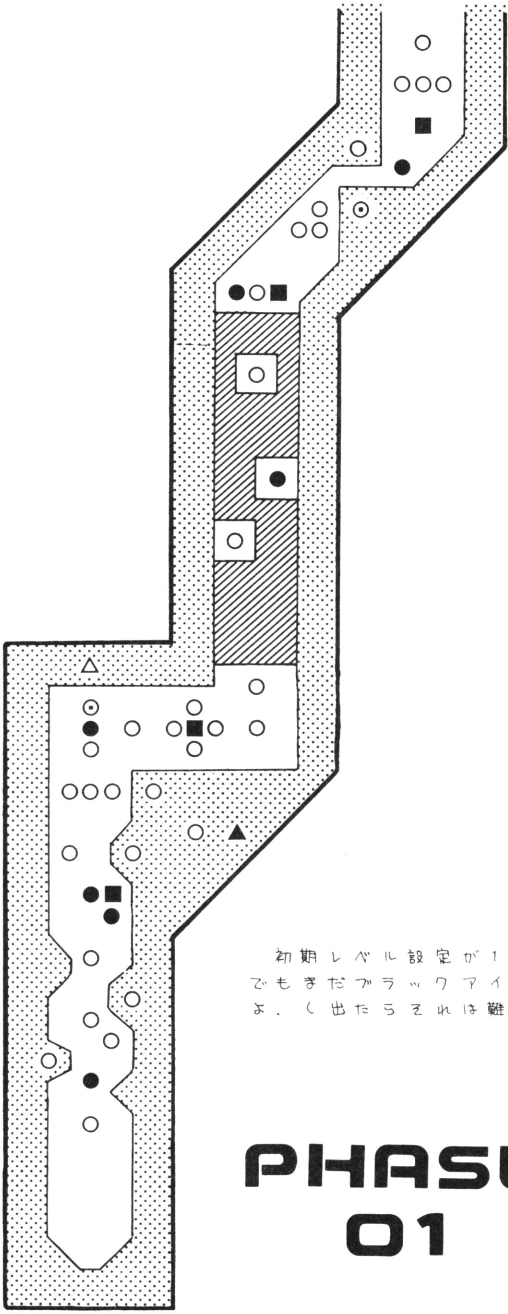


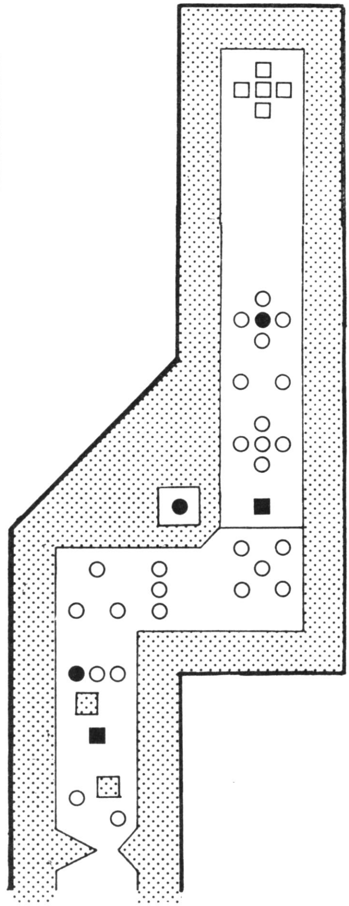


ロム *

空中迎撃システム．進入した敵機の動きを封じる事を役目としている．



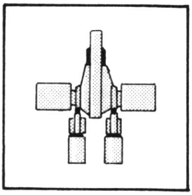




初期レベル設定が１０でスタート。
でもまだブラックアイザックが出ないよ。（出たらそれは難しい設定の台）

PHASE 01

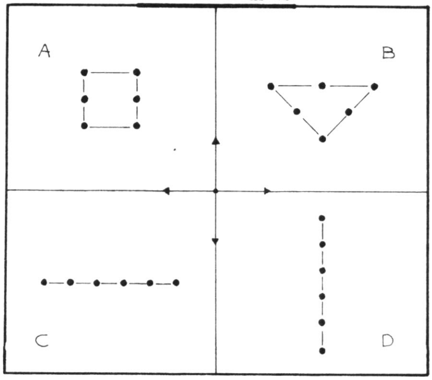
PHASE 2

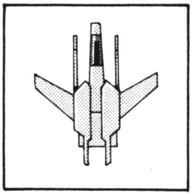


ディク

高速攻撃機、一撃離脱攻撃を主とする。

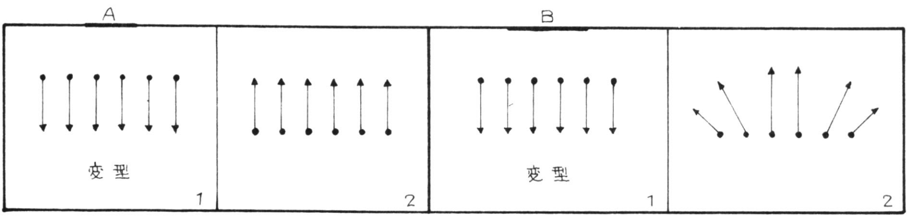
上下左右直行

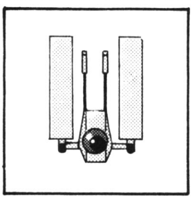




シーフ

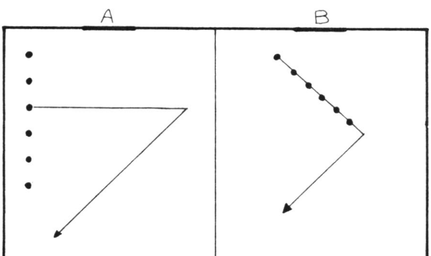
高速攻撃機、地球技術の応用により変形能力を持つ。一撃離脱攻撃。

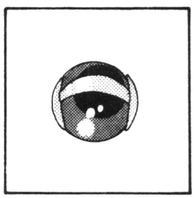




ハーディ

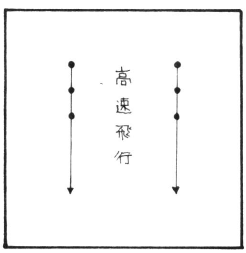
無人攻撃機。

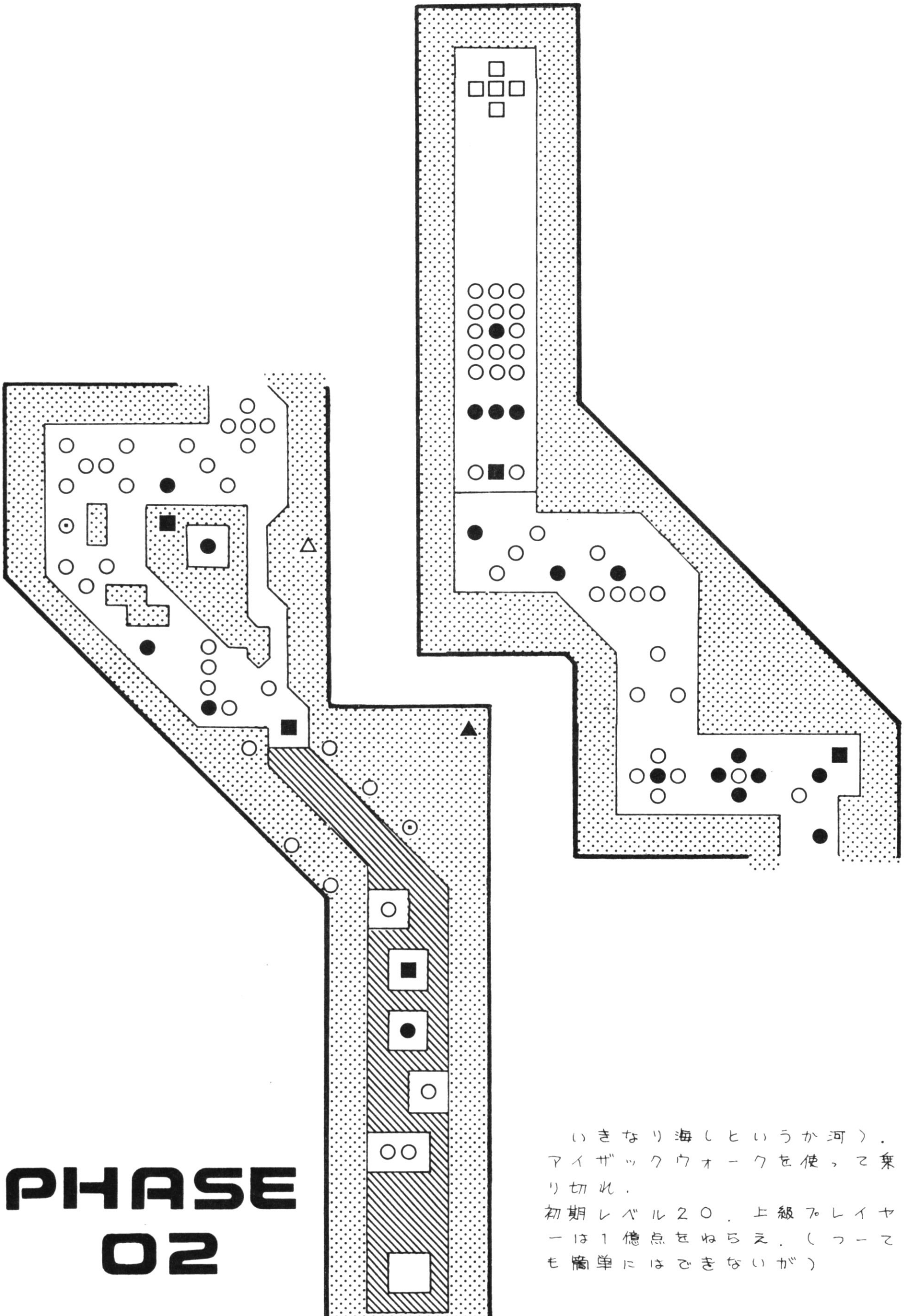




アル　＊

空中エネルギーシステム。



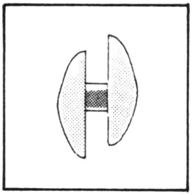


PHASE 02

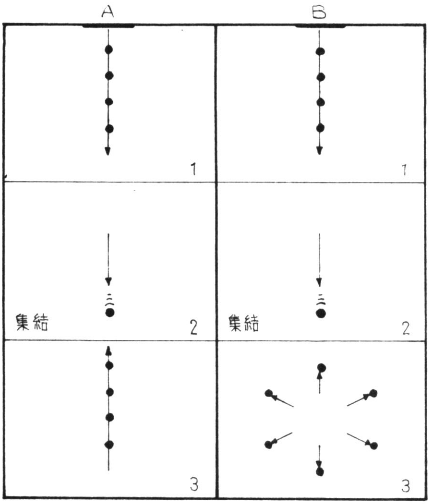
いきなり海（というか河）。アイザックウォークを使って乗り切れ。
初期レベル２０。上級プレイヤーは１億点をねらえ。（つーても簡単にはできないが）

PHASE 3

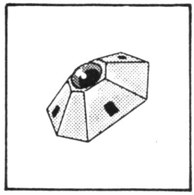
ボグ



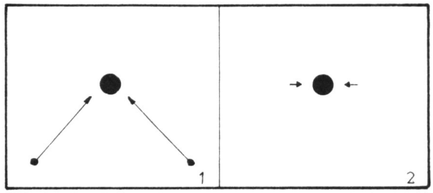
反重力攻撃機．



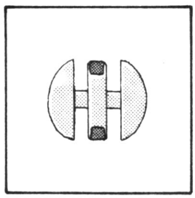
ソーツ *



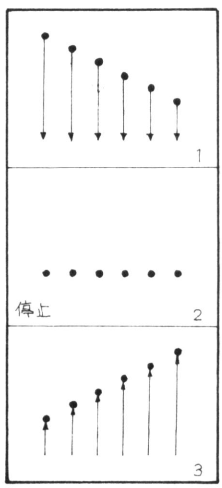
凡用戦闘機．第一次降下作戦時より使用されている．



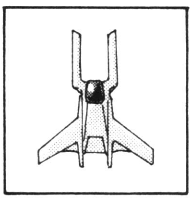
クロップ



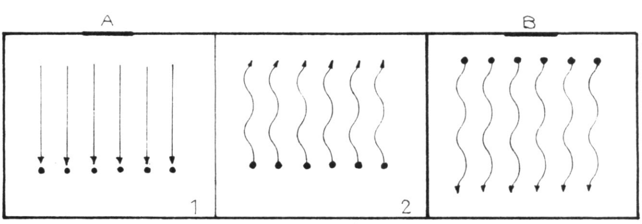
高速攻撃機．

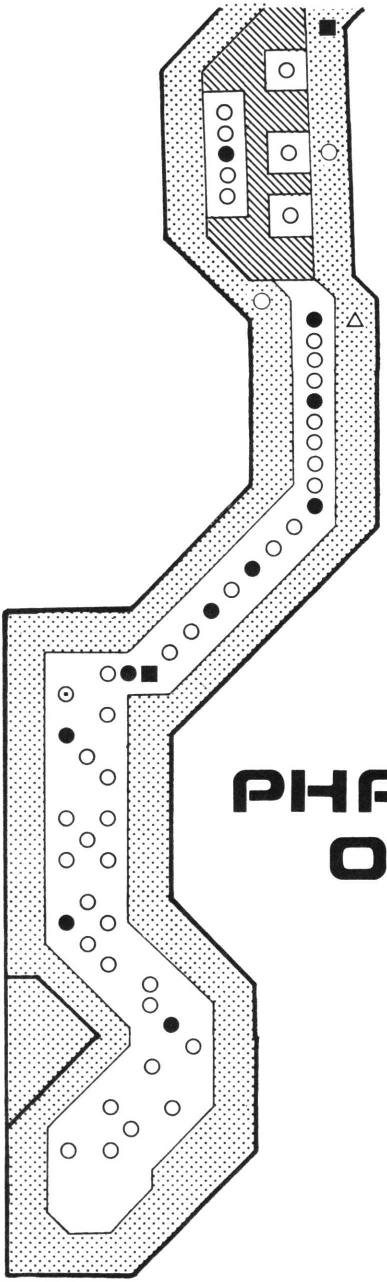


ディール

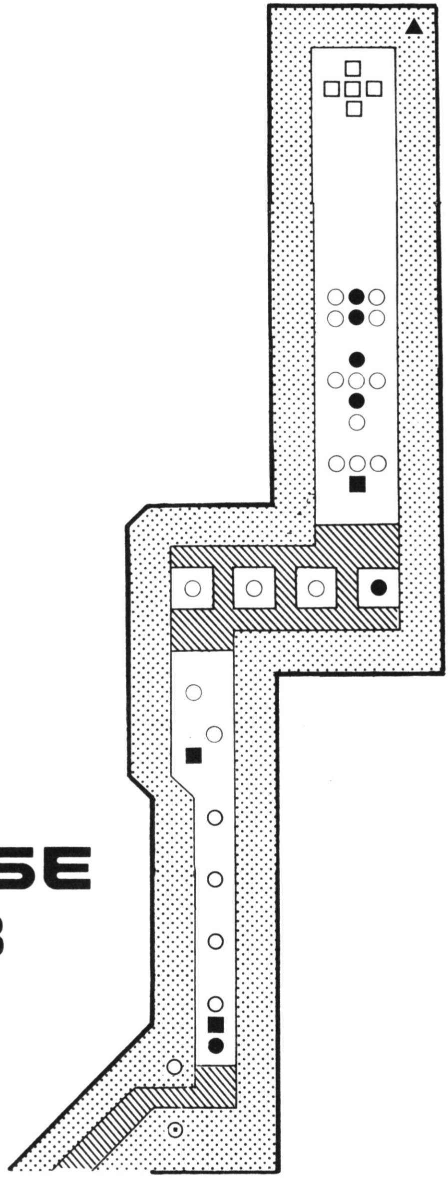


高機動攻撃機．第一次降下作戦時に得た地球技術の応用により作られた．



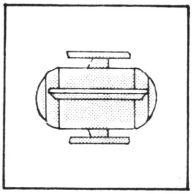


PHASE 03



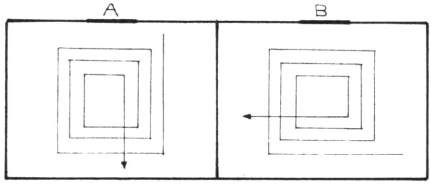
この面はソーツが強い．ファイター状態の時間は要注意．初期レベル30

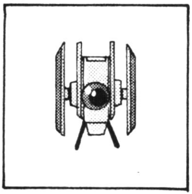
PHASE 4



ジット

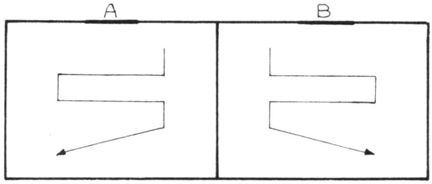
制御衛星．

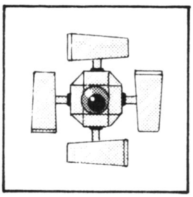




ヒズム

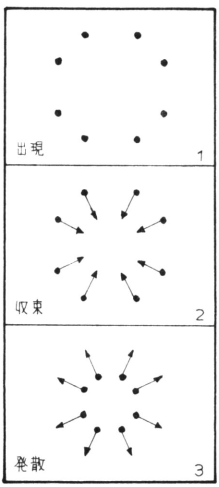
対地攻撃機．シールドを高速回転させ防御してるがビームを反射しない為弱い．

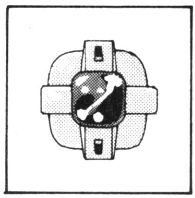




ホグジット *

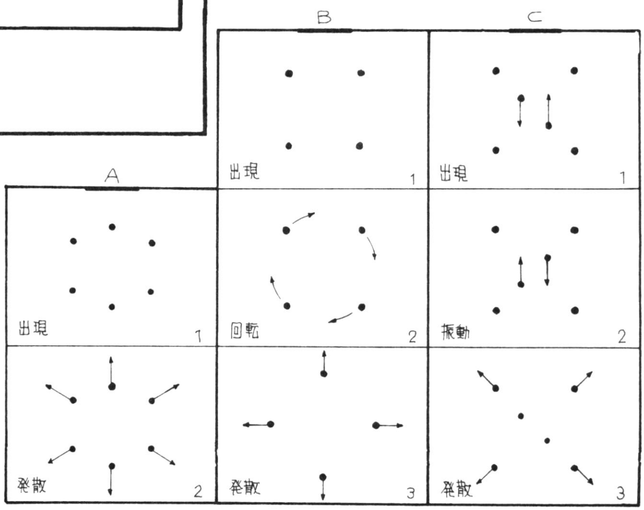
制御衛星．

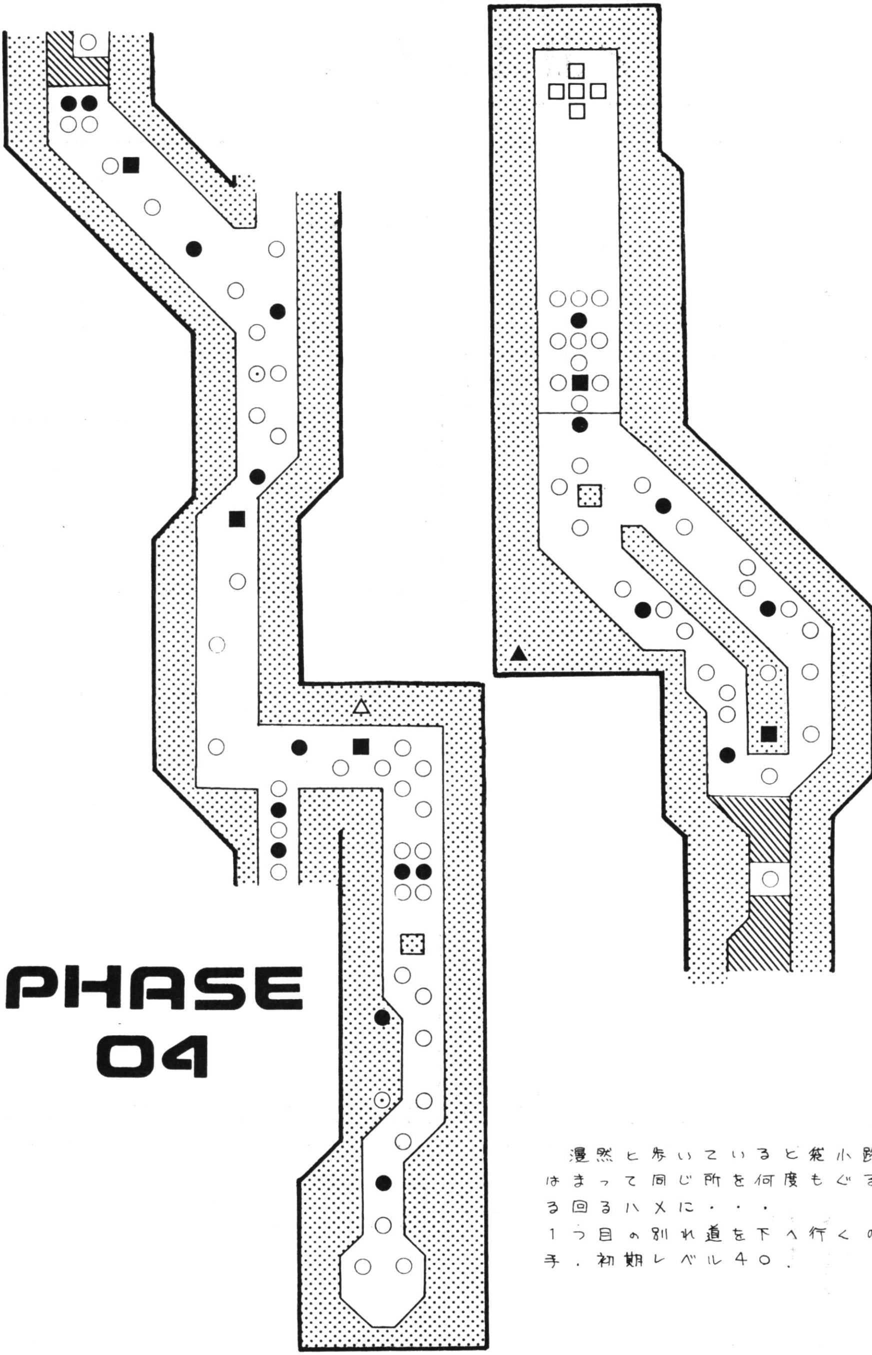




ゾーム

生体戦闘機．中枢システムに生きている生物を使用している．

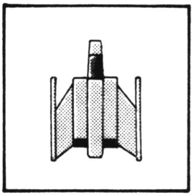




PHASE 04

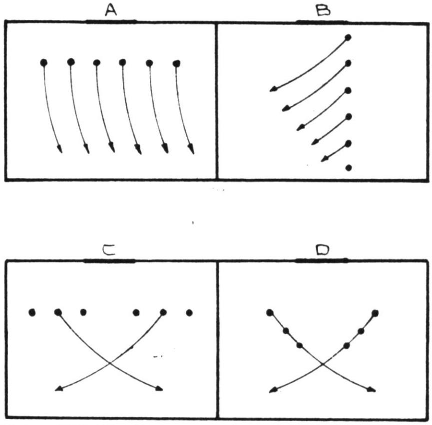
漫然と歩いていると袋小路にはまって同じ所を何度もぐるぐる回るハメに・・・
1つ目の別れ道を下へ行くのも手．初期レベル40．

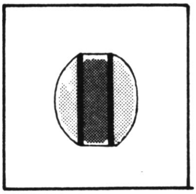
PHASE 5



リラー

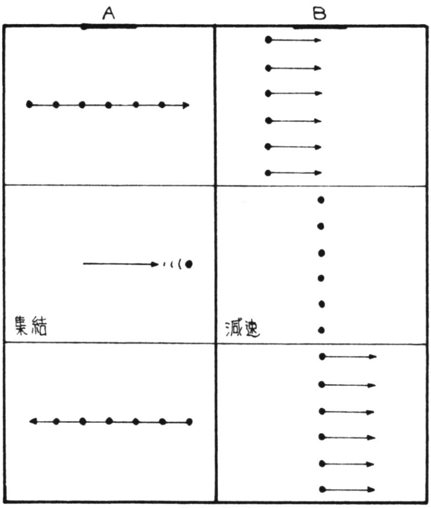
迎撃戦闘機．地球技術の応用による高速機．

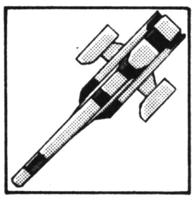




テム

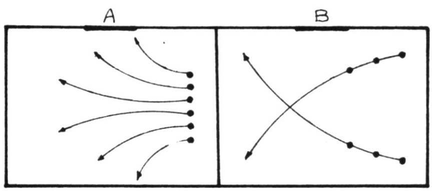
偵察戦闘機．

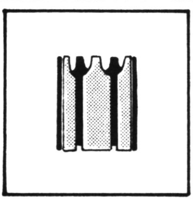




ヴェーガル

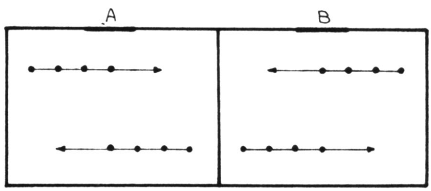
小型戦闘艦．大気圏内でも戦闘可能な宇宙戦闘艦．
球技術の応用．

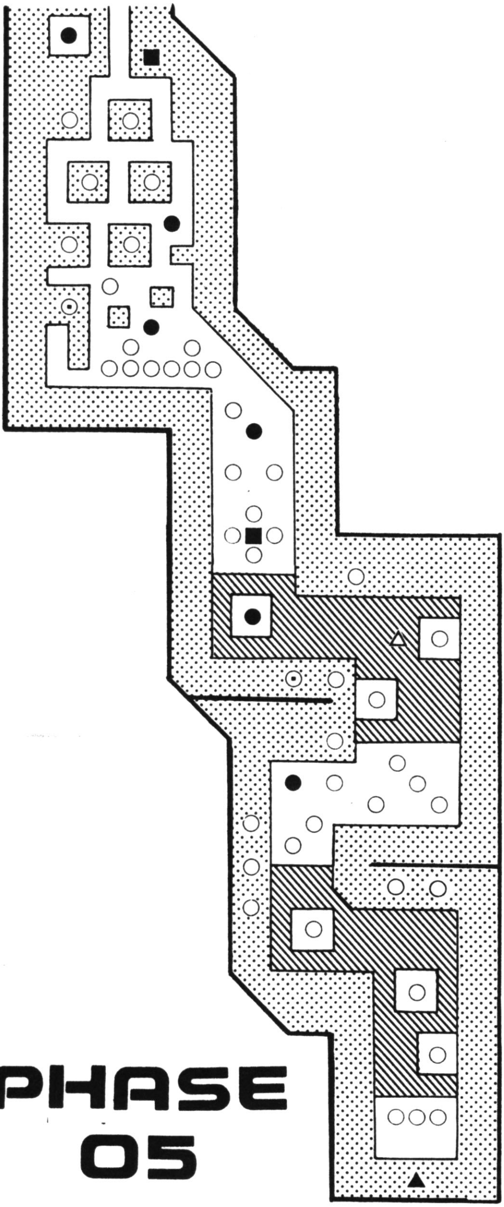


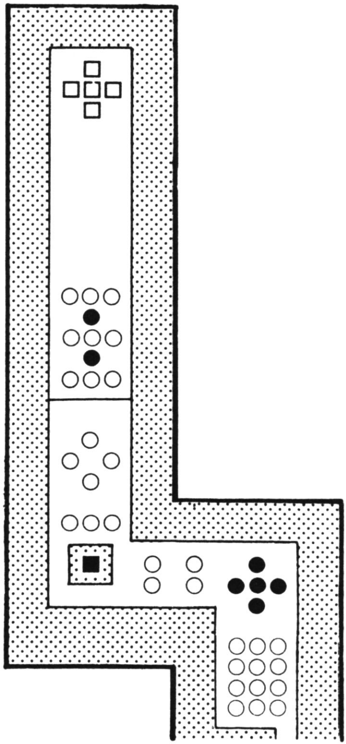


ティラ *

空中迎撃システム．



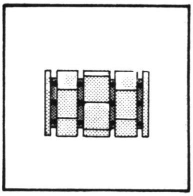




PHASE 05

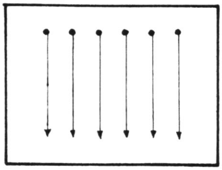
この面のティラは仲々手ごわい。初期レベル50。ブレインベース手前で出てくるロボット“ディザック”は地球技術を盗んで作られていて強い。撃たれる前に撃て。

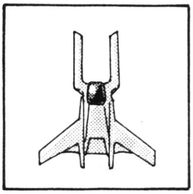
PHASE 6



グル ＊

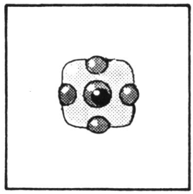
空中迎撃システム
．破壊不能．





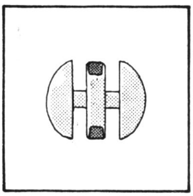
ディール

高機動攻撃機．
PHASE 3．



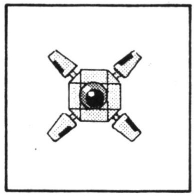
フィット

戦闘攻撃機．
PHASE 1．



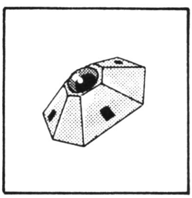
クロップ

高速攻撃機．
PHASE 3．



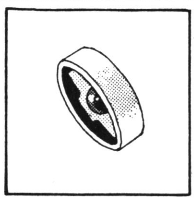
ツーラ

対地攻撃機
PHASE 1．



ソーツ

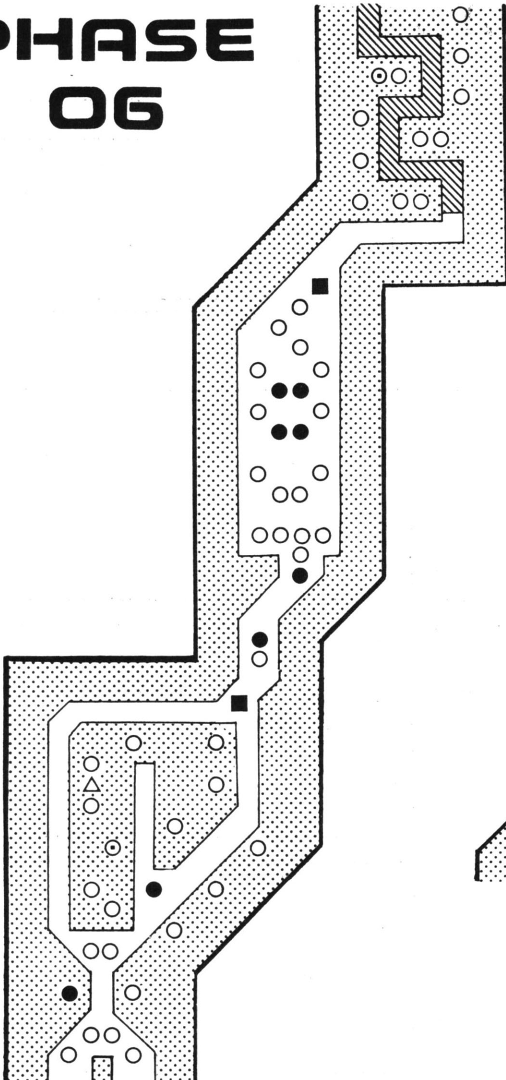
凡用戦闘機．
PHASE 0．

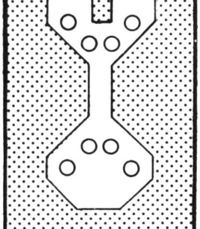


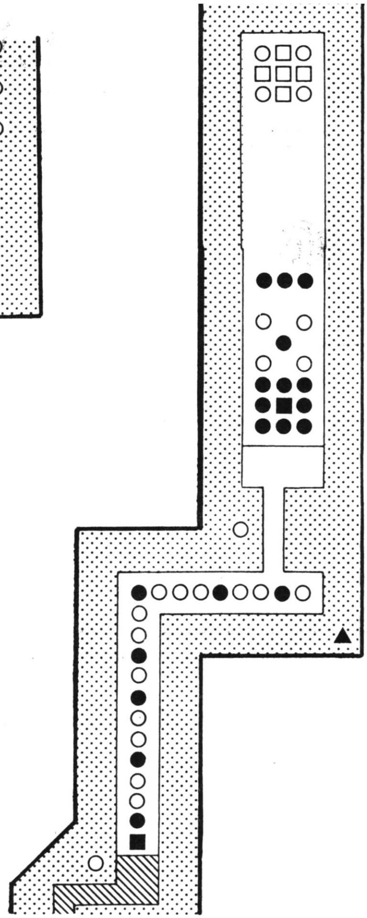
ゼク

無人攻撃機．
PHASE 0．

PHASE 06







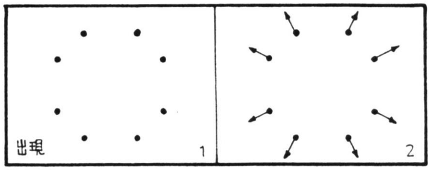
全体的に道が細くプレイしにくい．また
ここで登場するグルは破壊不能のとっても
堅い奴．間を抜けていこう．
初期レベル６０の難しさ．

PHASE 7



ファム　*

偵察機．空間転位能力を持つ．





ホグ

反重力攻撃機．
PHASE 3．



フィット

戦闘攻撃機．
PHASE 6．



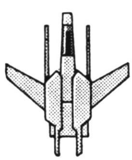
ジェヤ

反重力攻撃機．
PHASE 1．



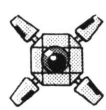
クロップ

高速攻撃機．
PHASE 3．



シーフ

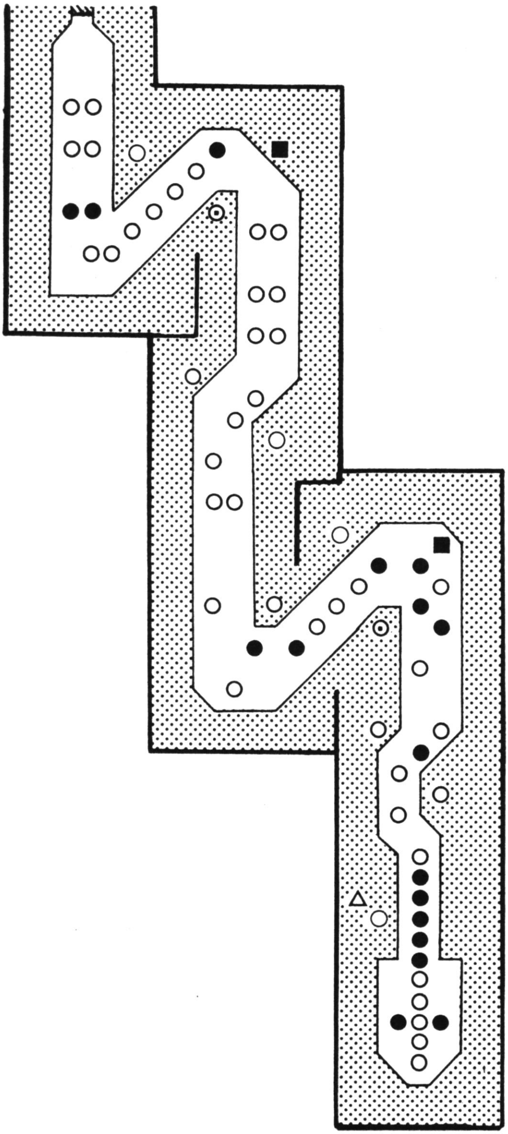
高速攻撃機．
PHASE 2．

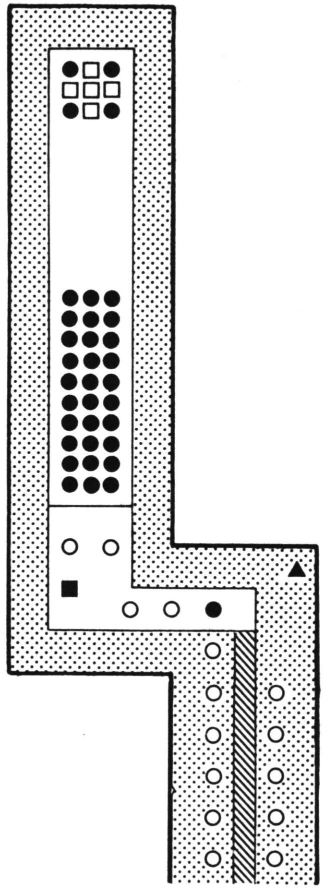


ツーラ

対地攻撃機．
PHASE 1．

PHASE 07





　サイケデリックな7面。はっきり言って悪趣味。初期レベル70。
この面の次は1面に戻りますが、これ以降初期レベルは70だし、エアベースはレベルに関係なく登場する。

SECRET TARGETS

KIS PLATE

1PHASEに於てあまり時間をかけて戦っているとオーバータイムとなり、KIS PLATEが出現する。
これによって敵の攻撃レベルは最高の99に設定され、鬼の様に難しくなる。
PHASEが進むと可成早い時間に出現する様になる。アイザックがファイター状態だと出現しない。

TAMPA PLATE

各PHASE中、あらかじめ定められたTAMPA ZONEが一ケ所存在し、アイザックがこの地点を通過するとTAMPA PLATEが出現する。但しアイザックがアーマー状態でなくてはならない。
これによって敵の攻撃レベルはゼロとなり最低ランクとなる。
TAMPA ZONEに関してはMAPにその地点が掲載されているのでそちらを参照のこと。
TAMPAとは高岡アミューズメント同好会の略である。

TGS FLAG

TARGET GUIDE SYSTEM（TGS）。あらかじめ降下地域に打ち込まれ高出力ビーコンにより降下部隊を目標へ誘導する装置。各PHASEに1つ存在しファイター状態で指定地点にマグナボンバーを投下することによって出現する。アイザックが1つ増える。
第2次降下作戦に於てアイザックIIが分散した最大の理由は敵のTGSに対する妨害活動であった。指定地点についてはMAP参照のこと。



BGM FLAG

各PHASE中、2ヶ所に潜んでいるブラックアイザックを2体共破壊するとBGM FLAGが画面右から左へ横切る.
これをウィンドブラスターで撃つとアイザックが1機増え、さらにBGMが変化する.感動の隠れフューチャー.



TAITO PLATE

ブレインベースを守るディザック2体のうち、最初に出現したディザックを破壊せずにそのまま進み.ベース入口で待機中の停止してるディザックを破壊する.そして、残り一体のディザックも破壊するとTAITO PLATEが出現する.これによってアイザックが1機増える.
全5種の隠れプレート(フラッグ)中、一番出現させるのが難しい.

SUPER BONUS

面スタート時から1度もアイザックファイターにならずにアーマーの状態を保ち、ブレインベースを破壊すると・・・
驚くなかれ、10000000PTSのスーパーボーナスが与えられる.さらにアイザックが1機追加され.次の面をとばし、さらに次の面へ進む.

GREAT BONUS

1つの面に隠されているキスカラープレート、タンパプレート、TGSフラッグ、BGMフラッグ、タイトープレートを全て出現させ(BGMのみ破壊させることが必須)、ブレインベースを破壊すると・・・
驚け! 100000000PTSのグレートボーナスが与えられる.しかし、このボーナスを取るには相当の腕が必要だぞ.

999000000PTSを越えると得点する度にエクステンドする"無限増え"が起きる.254機までストックが増え、ゲームは終わらなくなる.
但し、ノーエクステンド設定の台では無限増えはない.

ビデオゲーム業界専門誌　ゲームフリーク　第18号

企画　STR　編集　STR
著者　STR　筆者　STR
美術　KSG　協力　ISAAC
發行日　1985年　8月11日
發行所　〒194　町田市南大谷241-17

"イキナリ乱丁落丁しちゃう奴！"　"いるいるいる！"

